Deoarece am avut mai multe lucruri de spus despre Civilization 4 decit incapeau in 6 pagini de revista, iata aici prima jumatate a articolului din Level semnat de mine:

"La începutul anului trecut a ajuns la mine, parcă primit de la Mitza, un interesant material „scurs" din interiorul Firaxis, intitulat „Don't blow it!". Era vorba despre un slideshow creat în Power Point, în care numitul Soren Johnson, şeful de proiect pentru Civilization 4, expunea cîteva dintre ideile care vor sta la baza noului membru al seriei. De fapt, al francizei Civilization, cum era numită de S.J., pentru că documentul părea clar adresat oamenilor de afaceri care sînt implicaţi în partea economică a producţiei jocului – termenii şi stilul materialului erau departe de ceea ce trece prin mintea unui jucător, sau chiar a unuia din creatorii jocului.

Era interesant să vezi ce limbă de lemn, ce manieră blăblărească trebuie să folosească un om normal ca să expună idei normale unor făcători de bani cu pretenţii. De fapt, tocmai acest limbaj, dublat de cîteva afirmaţii ale celui în mîinile căruia se afla destinul celei mai bune strategii de pînă atunci, m-au făcut să tremur rapid şi cu intensitate, la gîndul că Civilization va fi mai mult cheeseburger cu cola decît strategie, şi mai mult franciză decît un joc.

Pentru a vă ilustra sursa îngrijorărilor mele, iată cîteva din ideile expuse de domnul Soren Johnson. În primul rînd, se pomenea de cîteva ori de eliminarea elementelor, citez, „unfun". Apoi se vorbea de faptul că, în evoluţia unei francize (a se citi serie de jocuri) nu trebuie să te bazezi prea mult pe fanii hardcore ai seriei, ci să-ţi schimbi publicul ţintă, făcînd jocul mai simplu şi mai accesibil, nu mai complicat/mai realist.

Aş cita aici:" The games have been getting bigger in scope with more details and more complexity and with less and less sales... real-time strategy games.", "...I think we're seeing a lot of games make up for a lack of core gameplay innovation by adding features which build off an assumption that the player already is well-versed in the genre's history – that's going to lead to diminishing returns.".

Apoi, în acelaşi docoment se analiza evoluţia altor două strategii de mare succes, Warcraft III şi Age of Mythology, pe care eu personal nu prea le agreez, ceea ce m-a lăsat cu senzaţia că, gata, Civ-ul se duce de rîpă, devine un bibelou drăguţ, facil şi impersonal, care va încerca să vrăjească acea parte a jucătorimii ce nu practică NFS Underground, deşi are toate dotările intelectuale necesare în acest sens.

Dacă la asta adaug şi unul din titlurile mari din respectivul material, în care se spunea "Jumping Genres" şi se vorbea de jocuri care au trecut de la un gen la altul, de la strategie la RGP & stuff, după care se pomenea iarăşi de "elemente de RPG", cred că spaimele capătă contur.

La începutul anului trecut, gîndind că am cetit din "Apocalipsa Strategiei după Soren Johnson, şef de proiect", am rămas cu grele întrebări, ale căror răspunsuri vi le împărtăşesc aici. Căci, pînă la urmă, ce s-a ales din nobilele idealuri mercantile expuse în "Don't blow it!"?

Promo

Păi, decît că să începem cu partea concretă a elementelor de RPG, aşa cum s-au strecurat acestea în noul Civ. Mai exact, este vorba de felul în care sînt concepute şi evoluează unităţile militare. Acestea nu mai sînt caracterizate de trei parametri (atac/defensivă/deplasare), ci numai de putere (strength) şi de capacitatea de deplasare. Diferenţa între comportamentul în atac şi cel în apărare al unităţii se face acum pe baza "promovărilor" (promotions) obţinute de aceasta în timp, odată cu acumularea punctelor de experienţă. Astfel, dacă trupa este produsă într-un oraş în care se află cazarme (barracks), aceasta va porni de la bun început cu 4 puncte de experienţă. Deci, prezenţa cazarmei nu mai măreşte cu un anumit procent capacitatea de atac/apărare a trupei, ci deschide

posibilitatea unei prime promovări, la care trupa are dreptul deja cu patru puncte de experienţă acumulate.

Promovările sînt de foarte multe feluri şi depind de tipul unităţii militare. Spre exemplu, există promovări ce măresc puterea cu cîte 10 procente în orice situaţie, sau care măresc puterea cînd trupa apără un oraş, sau se află în junglă, sau pe dealuri, sau luptă cu cavaleria, ori arcaşii sau artileria. Alte promovări oferă trupei şanse crescute de a lovi prima, sau de a se retrage din luptă înainte de suprimarea completă. O anumită promovare dă posibilitatea trupei de a se însănătoşi în teritoriul inamic. Sînt foarte multe astfel de feluri de promovări, şi multe dintre acestea au mai multe "grade", etape – poţi promova de mai multe ori o trupă pentru a-i mări puterea la atacarea sau apărarea unui oraş, sau pentru a creşte numărul de prime lovituri date la angajarea în luptă, ori la procentul de damage încasat de un apărător sub loviturile artileriei.

Ei bine, combinaţi sistemul acestor promovări cu faptul că toate promovările se păstrează atunci cînd îţi faci un upgrade la unitatea respectivă, şi veţi obţine un mic RPG implementat în interiorul unei strategii pe ture. Dacă unitatea supravieţuieşte, în timp, acumulînd promoţii peste promoţii, aceasta poate deveni mai puternică decît o întreagă armată. Şi asta este bine, căci în Civ 4 nu mai avem posibilitatea de a combina mai multe trupe într-o singură armată, precum în Civ 3. Pe partea cealaltă, sistemul de promoţii cumulat cu avantajele terenului poate face ca o trupă foarte slabă "din fabrică", dar cu multă experienţă(/promovări), să vărzuiască fără mari probleme o unitate mai puternică "by default", dar lipsită de experienţă.

Acest sistem simplu, bazat numai pe puterea unităţii, pe promovări şi pe avantajul terenului, face ca rezultatul luptei să fie mult mai previzibil, sistemul de calcul al bătăliei fiind mai transparent. Totuşi, jocul nu are o parte tactică dezvoltată, lupta se desfăşoară în stilul de pînă acum, trupă contra trupă, fără posibilitatea manevrei cu mai multe unităţi pe cîmpul de bătălie. Nu am, încă, pretenţia la Total War implementat în Civ, dar măcar o bătălie ca în Imperialism sau în Civilization: Call to Power tot ar fi mers. Singurele elemente de tactică ce înviorează lupta sînt posibilitatea de a bombarda şi faptul că bonusul defensiv maxim la fortificare se obţine treptat, după cîteva ture de la comanda de fortify adresată unei unităţi.

Boon, acum că am lămurit-o cu elementele concrete de RPG ale noului Civilization, cred că pot să vă dezvălui deja că voi atinge, încetul cu încetul, şi partea abstractă, nepipăibilă, a arpigisticii din Civ4.

Strategic VIP

Poate vă mai amintiţi, în review-ul la Imperial Glory mă plîngeam că într-un joc ce se desfăşoară în timpuri în care oamenii, ca individualităţi mai mult decît ca mase, au dat formă civilizaţiei, tocmai oamenii nu prea apar. Problema ominprezenţei cifrelor în dauna modelării importanţei oamenilor ca individualităţi este o plagă a jocurilor de strategie, în care omul este doar carnea de tun pe care o arunci în luptă, şi cam atît.

Imperialism şi Civilization sînt jocurile care au încercat să spargă această obişnuinţă de a opera numai cu abstracţiuni matematice şi cifre, aducînd în strategie conceptul de specializare – pentru anumite activităţi este necesar să educi anumiţi oameni. Dacă în Imperialism erau omul şi industria (blănar-blănărie, constructor-construcţii, metalurgist-metalurgie etc), în Civilization exista posibilitatea alocării unei părţi din populaţia unui oraş pentru activităţi ştiinţifice, fiscale, poliţieneşti sau de entertainment.

Conceptul a fost dus mai departe în Civilization 3, unde anumite victorii militare puteau determina apariţia unui mare general, sau descoperirile ştiinţifice făcute în premieră de facţiunea ta declanşau ivirea unui înţelept. Fără îndoială, acesta a fost un pas înainte în introducerea personalităţilor individuale în strategie, mai ales că acestea aveau şi nume sugestive, inspirate din realitatea istorică. Chiar dacă permiteau formarea unei armate sau terminarea rapidă a unei Minuni a Lumii, ori un boost temporar al ştiinţei, astfel de

personalităţi apăreau atît de imprevizibil şi de rar încît constituiau doar un element colateral, de ornament care mai anima evoluţia jocului din cînd în cînd.

Civ 4 aduce apariţia marilor personalităţi în centrul jocului. Pe lîngă punctele de cultură generate de un oraş, au apărut acum şi punctele "de personalitate", care odată ajunse la o anumită sumă, determină apariţia unei mari personalităţi în oraşul respectiv. Suma de puncte necesară este tot mai mare, cu trecerea timpului, dar şi clădirile care produc puncte "de personalitate" sînt tot mai multe. Pe deasupra, desemnarea unei părţi din populaţia oraşului pentru munca de specialist (inginer, artist, negustor, preot sau om de ştiinţă) adaugă cîteva puncte "de personalitate", crescînd şi probabilitatea apariţiei unui anumit fel de mare personalitate (folosirea inginerilor creşte probabilitatea apariţiei unui mare inginer, folosirea preoţilor creşte probabilitatea apariţiei unui mare profet şi aşa mai departe).

Sînt lucruri importante ce se pot face cu aceste mari personalităţi: ele pot fi adăugate la oraş ca mari specialişti, oferind în permanenţă un plus semnificativ la diverşii parametri de output ai oraşului (cultură, stiinţă, producţie, bani), marile personalităţi pot porni o Vîrstă de Aur, pot completa Minuni sau grăbi o descoperire ştiinţifică. Dată fiind importanţa existenţei acestor mari personalităţi în joc şi faptul că ai control asupra generării acestora, îmi declar în bună parte satisfăcută dorinţa de a vedea omul pus în centrul tuturor lucrurilor, nu doar în mijlocul cîmpului de bătălie. Este un aspect de realism istoric şi un element ce însufleţeşte jocul de strategie pe ture.

In God We Trust

În sfîrşit, avem religie! Nu doar nişte temple şi Minuni cu caracter religios, ci religie pe bune. Există în Civ 4 un număr de 7 religii, după cum urmează: iudaism, creştinism, islamism, budism, hinduism, confucianism şi taoism. Fiecare din aceste religii poate fi fondată într-unul din oraşele unei civilizaţii odată cu decoperirea unui anumit avans ştiinţific/tehnologic/filozofic/economic. Spre exemplu, cine descoperă primul Dreptul Divin, fondează Islamul. Cine descoperă primul Code of Laws fondează confucianismul. Avantajul de a fonda o religie este semnificativ, deoarece în oraşul în care aceasta este fondată va putea fi construit un altar al respectivei religii, altar care este o Minune a Lumii, unică, specifică religiei cu pricina. În cazul hinduismului, altarul este Kashi Vishwanath, iar în cel al iudaismului, evident, este vorba de Templul lui Solomon.

Dacă ai un astfel de altar construit în propria civilizaţie, vei face bani – vei primi bani de la fiecare oraş în care există un templu al religiei pe care tu ai fondat-o. De aceea, interesul tău este ca religia fondată de tine să se răspîndească în cît mai multe oraşe, dacă se poate şi ale oponenţilor. Da, v-aţi prins, religia se împrăştie. Acest lucru se întîmplă prin căile naturale de comerţ care leagă oraşele (coaste maritimie, rîuri), prin drumuri, dar şi prin folosirea misionarilor, ce pot fi „produşi" în anumite condiţii sau clădiri.

Evident, se poate ajunge fără probleme să ai într-ul oraş mai multe confesiuni. No problem, ba chiar cosmopolitismul prinde bine la frumuseţea feţei fără riduri a conducătorului iubit. Pentru că în oraşele cu mai multe religii pot fi construite templele şi clădirile religioase, aducătoare de cultură şi fericire, ale respectivelor confesiuni! Nu mai este doar un singur templu de fiecare oraş, ci pot fi mai multe, cu efecte asupra fericirii oamenilor ce se cumulează.

Dumnezeu în cifre

Religia oferă multe avantaje. Pe lîngă mulţumirea populaţiei şi cîştigul bănesc ce poate fi tras şi din ţările străine, religia mai oferă şi posibilitatea de spionaj (sînt vizibile pentru civilizaţia ta oraşele străine ce au temple ale religiei al cărei altar îl deţii). Apoi, clădirile cu caracter religios cresc producţia de cultură la hectar, unele sporesc viteza de obţinere a unui

mare profet, iar altele, precum nou introdusa Mănăstire, măresc capacitatea de cercetare ştiinţifică.

Dar unul din marile avantaje ale religiei constă în faptul că aceasta este una dintre cele 5 componente ale structurii civice a statului. Structura civică este un ansamblu de elemente ce conţine: forma de guvernămînt, caracterul legilor, organizarea muncii, tipul de economie şi religia. Toate acestea împreună definesc forma de organizare a civilizaţiei. În fiecare din aceste 5 „module civice" se află 5 opţiuni, cinci moduri de a concepe fiecare din aceste module. Spre exemplu, la Religie se poate alege între păgînism, religie organizată, teocraţie şi libertatea religiei. Fiecare din acestea conferă anumite avantaje civilizaţiei care o adoptă. Să luăm religia organizată, de pildă. Aceasta îţi permite să produci misionari chiar dacă nu ai mănăstiri, iar în oraşele în care există religia de stat, clădirile se construiesc cu 25% mai repede.

Ho-ho, religie de stat! Dap, oricare din religiile existente pe teritoriul tău, dar numai una singură, poate fi desemnată ca religie de stat. Această religie de stat interferează în mai multe situaţii cu structura civică a statului, cu funcţiile anumitor clădiri, dar şi cu experienţa trupelor.

(Mică paranteză. Celor care care nu au jucat Alpha Centauri, un joc de strategie produs mai demult tot de Firaxis, le spun că structura civică din Civ 4 este inspirată în întregime din opţiunile de inginerie socială aflate în Alpha Centauri, fiind un caz particular al acestora. Vă rog să mă credeţi că toţi pasionaţii am dorit astfel de elemente în Civ, şi iată că le-am obţinut, chiar dacă nu la fel de flexibile şi complexe precum în Alpha Centauri.)

Dar religia mai este importantă şi în relaţiile diplomatice – un stat de altă religie te va privi duşmănos, iar un lider oponent care este de aceeaşi religie va fi prietenos. De asemenea, în negocierile diplomatice este inclusă şi chestiunea convertirii la religia uneia din părţi. De altfel, religia este numai unul din elementele noi de negociere, deoarece adoptarea oricărei componente a structurii civice este obiect de dispută sau de înţelegere diplomatică.

Introducerea religiei în Civilization este una din marile reuşite ale versiunii a patra a acestei serii. Realismul, fluenţa, dar şi elementele de surpriză şi distracţie sînt excelent potenţate de religie şi de felul în care aceasta se propagă, de rolul ei în stat şi de efectele benefice asupra mulţumirii oamenilor, dezvoltării culturii şi civilizaţiei. A nice one, Firaxis!

Evident, corectitudinea politică sau echidistanţa legală i-a oprit pe producători să creeze în joc vreo diferenţă (şi animozitate) între religii. Toate acţionează la fel, iar conflictele interconfesionale nici că există. Cîrcotaşi precum cioLAN au spus că este de rău: nişte diferenţe ar fi condimentat jocul. Eu zic că, în faţa istoriei, toate religiile sînt la fel. Iar succesul momentan al creştinismului nu trebuie să ne facă să credem că succesele de moment ale Islamului au fost mai puţin semnificative sub aspectul civilizaţiei. Sau cele viitoare ale confucianismului şi taoismului, if you know what I mean..."

(se continua in revista Level, numarul din decembrie 2005)